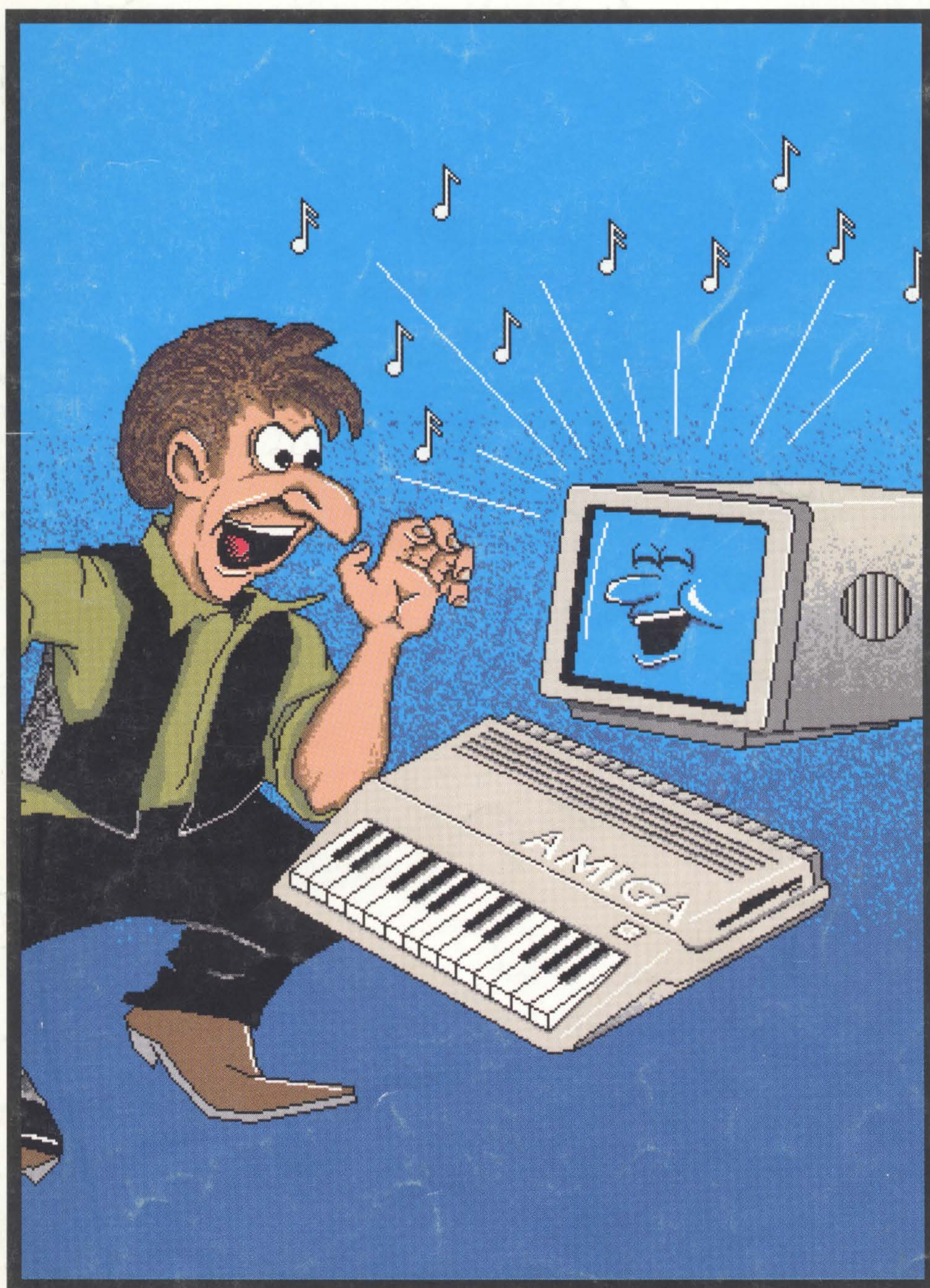
EnigmA AMIGA DISK

ANNO II N. 6
GIUGNO/LUGLIO
1989

LIRE
12.000



BIORITMI
Calcolo rapido dei grafici

BOOTCONTROLLER
Nuovo bootblock antivirus

DISKX
Potente editor di dischi

FD
Il DIR velocizzato

FLIPPER
Il famoso Othello

ICONLAB
Tool per creare icone

MADRACE
Corsa pazza in AmigaBasic

MENURUNNER
Lanciare files da menu

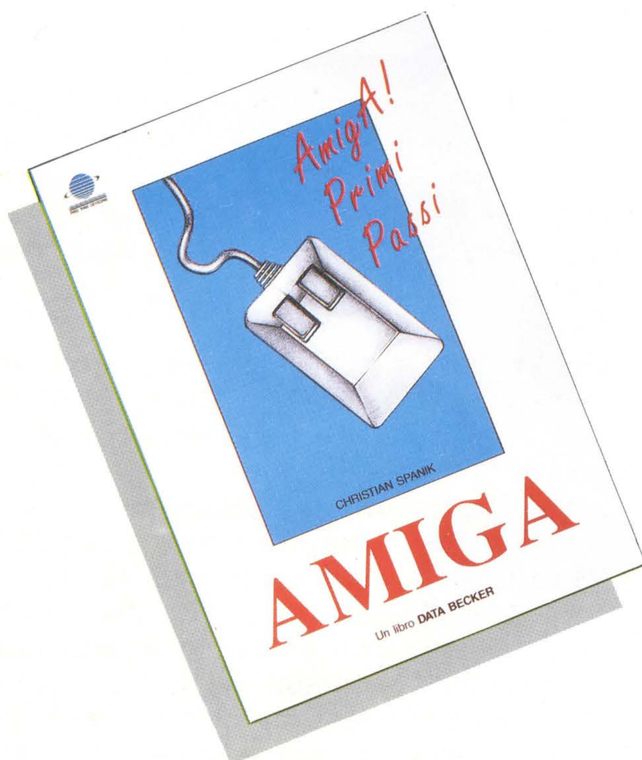
PRINTSPOOL
Stampa differita di testi

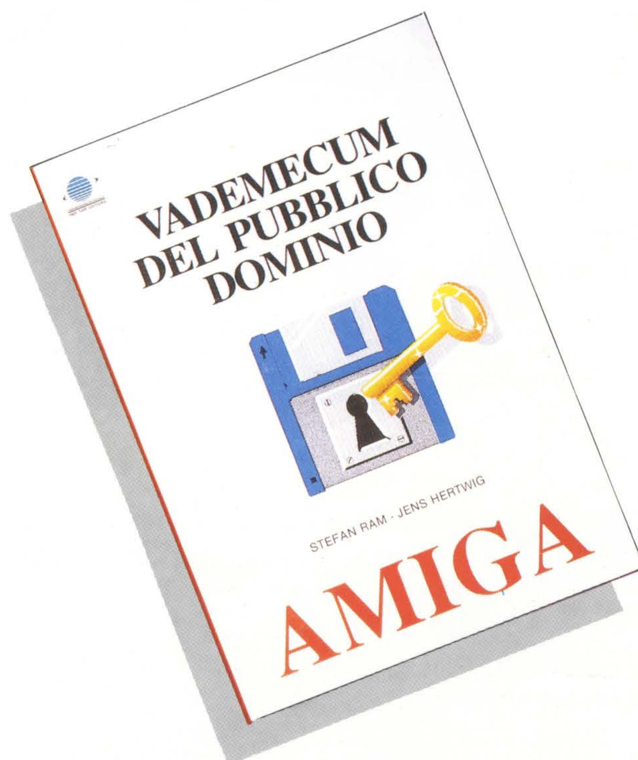
SHOWIZ
Slideshow IFF con 23 effetti

SWITCHFILTER
Elimina il filtro passabasso

EnigmA Amiga Disk è una pubblicazione F.T.E. - Free Time Editions srl - Via Sassoferrato, 1 - Milano - Registrazione Tribunale di Milano N° 536 del 23-8-1988 - Distribuzione - MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Dir. Resp. G. Zanfrognini

IMPARARE LEGGENDO





AMIGA! PRIMI PASSI

Un libro che, grazie al suo approccio applicativo e pratico, vuole essere un facile e veloce strumento per il neofita che desideri apprendere le nozioni essenziali su: Assembler, Intuition, Mouse, Cli, Extras, Workbench, Amiga Basic, ed altri.

224 Pagine - L. 40.000
ISBN 88-85111-00-9

VADEMECUM DEL PUBBLICO DOMINIO

Un'opera fondamentale, nonchè unica per tutti coloro che sviluppano software: l'unico libro che porta alla conoscenza dell'universo del Pubblico Dominio per Amiga, cui appartengono programmi di utilità ed indispensabili per sveltire i tempi di programmazione.

320 Pagine - L. 45.000
ISBN 88-85111-01-7

RICHIEDETELI AL «FREE TIME CENTER» PIU' VICINO

EMILIA ROMAGNA * **Provincia di Bologna** * SPE ELETTRONICA INFORMATICA - Via di Mezzo Ponente, 383/a - Crevalcore * **Ferrara** * BUSINESS POINT - Via Carlo Mayer, 85 * CHARLIE - P.zza Tasso, 6 * GIO - PLASTIK - Via S. Romano, 90 * MAZZACURATI - Via Cavour, 186 * SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/A * **Provincia di Ferrara** * COMPUTERS & COMPANY - Via Roma, 107 - Poggio Renatico * **Modena** * COOP. LIBRERIA RINASCITA - Via Orsa Maggiore, 20 - P.zza Matteotti, 20 * VIDEO VAL WILLY COMPUTERS - Via Canaletto, 223 * **Reggio Emilia** * COMPUTERLINE - Via San Rocco, 10/C * **LAZIO** * **Roma** * A.L.A. - Via Cavour, 239 * ASSISTANCE - Via Macchiavelli, 58 * BIG BYTE - Via D. Pieralice, 35 * CAPORALE + SABATINI - Via Tiburtina, 545 * CARTOTIB - Via Tiburtina, 614/D * CHOPIN - Via Chopin, 29 * CINE FOTO FRANK - Via dei Mille, 26 * COMPUSHOP - Via Nomentana, 265 * COMPUTEL - Via E. Rolli, 33 * COMPUTERLINE - Via M. Colonna, 10/12/14 * EASYDATA - Via Omodeo, 31/D * ELETTRODOMESTICI MELONI - Via Acquaroni, 139 * FOTOFLASH - Via Collatina, 84/A * PIX COMPUTER - Via D'Ovidio, 6/C * RCE - Piazza dei Gerani, 40 * SISCOM - Stazione Termini * ST. G.E.D.A. - P.zza dei Consoli * TELESOUND - Via Malatesta, 89 * TRON - Largo Forano, 7 * **Provincia di Roma** * BIT HOUSE - Via Kennedy, 100 - Monterotondo * MRS - Via L. Manara, 5 - Frascati * ***LIGURIA*** * **Genova** * CLUP - P.zza Sabina, 2 * ***LOMBARDIA*** * **Provincia di Bergamo** * COMPUTER POINT - Via Lantieri, 52 - Sarnico * COMPUTER SHOP - Via V. Veneto, 9 - Capriate * SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio * **Brescia** * COMPUTER CENTER - Via Cipro, 62 * MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/B * VIGASIO - Corso Zanardelli, 3 * **Provincia di Brescia** * MEGABYTE - P.zza Maluezzi, 14 - Desenzano del Garda * **Como** * IL COMPUTER - Via Indipendenza, 40 * **Provincia di Como** * CIMA ELETTRONICA - Via L. da Vinci, 7 - Lecco * DATA FOUND - Via A. Volta, 4 * ELTRON GROS - Via L. da Vinci, 54 - Barzanr * FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco * **Cremona** * PRISMA - Via Buoso da Dovara, 8 * **Provincia di Cremona** * ELCOM - Via IV Novembre, 56/58 - Crema * EUROELETTRONICA - Via XX Settembre, 92/A - Crema * **Provincia di Mantova** * CLICK-ON COMPUTER - S.S. Goitese, 168 - Goito * **Milano** * BCS - Via Montegani, 11 * BRAHA ALBERTO - Via Pier Capponi, 5 * COMPUTER CASH - V.le Bligny, 41 * E.D.S. - C.so di Porta Ticinese, 4 * ESC - Via Scagna, 7 * FLOPPERIA - V.le Monte Nero, 31 * GHEDINI - P.le Gorini, 10 * LOGITEK - Via Golgi, 60 * NEWEL - Via Mac Mahon, 75 * RIVOLA - Via Vitruvio, 43 * SUPERGAMES - Via Vitruvio, 38 * **Provincia di Milano** * HS - Via Carlo Goldoni, 18 - Cologno Monzese * IL CURSORE - Via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese * NIWA HARD & SOFT - Via B. Buozzi, 94 - Sesto San Giovanni * IL COMPUTER SERVICE SHOP - Via Padana Superiore, 197 - Vimodrone * **Varese** * IL CENTRO ELETTRONICO - Via Morazzone, 2 * **Provincia di Varese** * BUSTO BIT - Via Gavinana, 17 - Busto Arsizio * J.A.C. - Via Matteotti, 38 - Sesto Calende * ***PIEMONTE*** * **Alessandria** * BIT MICRO - Via Mazzini, 102 * **Provincia di Alessandria** * COMPUTER TEMPLE - Via F. Cavallotti, 13 - Valenza * SGE ELETTRONICA - Via Bandello, 19 - Tortona * Cuneo * ROSSI COMPUTERS - C.so Nizza, 42 * **Provincia di Cuneo** * PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C - Alba * **Torino** * ABA ELETTRONICA - Via C. Fossati, 5/P * ALEX COMPUTERS E GIOCHI - C.so Francia, 333/4 * COMPUTER HOME - Via S. Donato, 46d * COMPUTING NEWS - Via Marco Polo, 40/E * DESME UNIVERSAL - Via San Secondo, 95 * PLAY GAMES SHOP - Via Carlo Alberto, 39/E * RADIO TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381 * ZANABONI - C.so Vittorio Emanuele, 41 * **Provincia di Torino** * DIAM INFORMATICA - C.so Francia, 146 bis - Rivoli * ***SICILIA*** * **Catania** * AZETA - Via Canfora, 140 * Cosenza * SIERANGELO COMPUTER - Via N. Parisio, 25 * **Provincia di Cosenza** * ALFA COMPUTER - Via Nazionale, 341/a - Corigliano Scalo * ***TOSCANA*** * **Firenze** * HELP COMPUTER - Via degli Artisti, 15-a * **Livorno** * ETA BETA - Via San Francesco, 30 * **Pisa** * ELECTRONIC SERVICE - Via della Vecchia Tranvia, 10 * **VENETO** * **Belluno** * G.P. COMPUTER - Via Feltre, 254 * UP TO DATE - Via Vittorio Veneto, 43 * **Padova** * BIT SHOP - Via Cairoli, 11 * COMPUMANIA - Via Tiso Camposampiero, 37 * D.P.R. DE PRETTO ROBERTO - V.le P. Lombardo * GIANFRANCO MARCATO - Via Madonna della Salute, 51 * RASIO TV COMPUTER - Via Armistizio, 79 * **Provincia di Padova** * COMPUTER SERVICE - Via Borgo Treviso, 150 - Cittadella * **Rovigo** * VIDEO RADIO BASSANI - Viale della Pace, 1/a * **Treviso** * BIT 2000 - Via B. D'Adda, 14 * **Provincia di Treviso** * COMMERCIALE FALCO - Via Terraglio, Loc. Le Grazie - Preganziol * DE MARIN COMPUTERS - Via Matteotti, 142 - Conegliano * R. CAPUTO - S. Marco, 5193 * SIDESTREET - Via S. D'Aquisto, 8 - Montebelluna * **Venezia** * TELERADIO FUGA - S. Marco, 3457 * **Provincia di Venezia** * REBEL - Via F. Crispi, 10 - San Dona' di Piave * SAVING COMPUTER - Via Gramsci, 52 - Mirano * **Verona** * CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 * KASSET - Via Murari Bra', 5 * PERSONAL WARE - Vicolo Volto San Luca, 6 * **Provincia di Verona** * CASTAGNETTI - Via Stra', 19 - Caldiero * COMPUTER CENTER - Via Cantore, 26 - Villafranca * FERRARIN - Via De Massari, 10 - Legnago * **Vicenza** * COMPUTER B. COSTO - Via del Costo, 34 * ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 431 * FRANCOMPUTER - C.so Fogazzaro, 139 * QUID INFORMATICA - Via Marconi, 9/a - Cornedo Vicentino * SCALCHI MARKET - Via Ca' Balbi, 139 * ZUCCATO - C.so Palladio, 78 * **Provincia di Vicenza** * CUMAN VALENTINO - Via Montegrappa, 47 - Marostica * EFFE COMP. - P.zza Carli, 10/a - Montecchio Maggiore * ELETTROCASA & C - Via Roma, 67 - Trissino * CASAROTTO - Via Lanerossi, 8 - Pieve di Torrebelvicino * VIDEOPLAY - Via G. Bonazzi, 14 - Arzignano * SCHIAVOTTO - Via Zanella, 21 - Cavazzale * ***FRIULI VENEZIA GIULIA*** * **Pordenone** * ELECTRONIC CENTER - Viale Libert', 79 * RIGO SERGIO - V.le Cossetti, 5 * **Provincia di Pordenone** * BRUNO DA PIEVE & C - Via Colombera, 17 - Porcia * E.CO. ELETTR. COMM. - Via F.lli Cossar, 23 - Gorizia * **Trieste** * AVANZO G. - C.so Italia, 17 * COMPUTER SHOP - Via P. Reti, 6 * COMPUTIGI - Via XX Settembre, 51 * FORNIRAD - Via Cologna, 10/D * TECNODELTA - Via Nordio, 9 * **Udine** * MOFERT - V.le Europa Unita, 41 * R.T. SISTEM UDINE - V.le L. da Vinci, 99 * **Provincia di Udine** * CASPO - Via Divisione Osoppo, 14 - Tolmezzo * IBRENO MATIUSSI & C. - Via Liciniana, 58 - Martignacco * IL PUNTO ELETTRONICO - Via Vendramin, 190 - Latisana

SOMMARIO

Direttore Responsabile
Gianluigi Zanfrognini

Programmazione
Luigi Callegari

EnigmA Amiga Disk è una pubblicazione della F.T.E. Free Time Editions s.r.l., Via Sassoferrato 1, 20135, Milano Tel. 02/5452756.

EDITORIALE

Ci è capitato di acquistare una delle riviste cosiddette " concorrenti" di EAD. Forse non ci crederete, ma dopo un bootstrap da disco tanto scenografico quanto inutile, Amiga andava in GURU (probabilmente perchè il disco non era stato collaudato con 1 Mega di RAM). Proseguendo da Workbench, degli otto programmi presentati, quasi tutti con documentazione in inglese o adirittura privi, abbiamo scoperto che un paio chiamavano il GURU non appena clickati ed un terzo in Basic si bloccava con errore attendendosi l' interprete sul disco stesso (bastava modivicare l' info...). Dulcis in fondo l' unico testo sorgente in C pubblicato, con commento in inglese, mancava poi di un indispensabile file di inclusione per potere essere effettivamente compilato.

Rinvigoriti da questa esperienza, vi offriamo alle soglie delle vacanze d' estate un numero record di programmi, tutti funzionanti ovviamente. A buon intenditor...

Bioritmi

Scritto da:
Ravagnani Umberto
Via G.Galilei, 10
36064 Montebello V.

Abbiamo già pubblicato due mesi fa un programma in AmigaBASIC per il calcolo e la stampa delle tabelle bioritmiche. Ricordiamo che questo tipo di grafici si basa sugli studi fatti negli USA ed in Cina riguardo alle frequenze regolari di cui ogni individuo risente dal momento della nascita di buoni e cattivi stati di forma fisica, emotiva ed intellettiva. Partendo dalla data di nascita è possibile per un computer calcolare l'età in giorni dell'utente e produrre graficamente l'andamento dei suoi bioritmi in un certo periodo. Il grafico, normalmente fatto su di un piano cartesiano riportando in ascisse i giorni della previsione ed in ordinata l'altezza del ciclo bioritmico (più è in alto e migliore è la forma), illustra per ogni giorno con tre linee la condizione del fisico, dell'emotività e dell'intelletto. Quando una linea passa per la linea centrale dello zero, si dice che attraversa un periodo critico: per il fisico si intende che saremo più soggetti ad improvvise malattie, per l'emotività ad esaurimenti od ad irritabilità e per l'intelletto a distrazioni e perdite di memoria e concentrazione.

Ovviamente quella dei bioritmi è una teoria, per cui la si prenda come tale e senza farsi influenzare troppo!

Il programma presentato, inviato da un abilissimo lettore di EnigmA ed EnigmA Amiga Disk, è stato scritto in linguaggio C con il package Lattice V4.00. L'autore si attende un contributo volontario nel caso qualcuno apprezzi particolarmente il suo programma e può eventualmente fornire il sorgente originale prendendo accordi. Si noti che sono necessarie al funzionamento alcune fonti di caratteri memorizzate nella consueta directory FONTS del dischetto usato per il bootstrap (primo lancio dopo l'accensione del computer od un reset completo).

Ciò significa che per copiare il programma su di un altro dischetto bisogna ricopiare oltre ai due file bioritmi e bioritmi.info, anche la directory fonts.

Se si desidera invece lanciare il programma di EAD da un proprio disco di Workbench, si deve usare un comando CLI per assegnare il device logico FONTS: alla omonima directory presente sul dischetto EAD:

```
Assign FONTS: EAD_0689:Fonts
```

in questo modo il programma ricercherà al momento dell'esecuzione la fonte di caratteri nel disco di EAD e non nel nostro Workbench, che quasi certamente non contiene le fonti di caratteri del tipo richiesto. Il programma, di pregevole fattura per essere stato realizzato da un italiano (quando ci mettiamo siamo i migliori di tutti, è che quasi nessuno ci si mette...), incorpora la possibilità di produrre i risultati in due lingue e di visualizzare un calendario perpetuo.

BootController

Scritto da:
TIP/TNM
PLK 031402 D
D-7140 Ludwigsburg West Germany

Si tratta della nuova versione di un programma già pubblicato da EnigmA Amiga Disk, scritto da degli abilissimi hacker tedeschi che lo hanno poi immesso nel circuito di pubblico dominio.

Si tratta di una serie di utility gestite tramite un semplice menu numerico da tastiera. Il programma era stato effettivamente creato per essere usato soltanto da CLI, ma abbiamo pensato che avrebbe fatto piacere ai nostri lettori usarlo anche da Workbench, così abbiamo provveduto a reperirgli una icona ed ad agganciarvi il programma Xicon (pure esso già pubblicato da EAD, vedi Indice su disco).

Il programma è stato studiato appositamente, si può dire, per chi possiede un solo drive interno, in quanto tutte le operazioni agiscono sempre e soltanto su di esso.

Vediamo ora le singole opzioni nell'ordine numerico con cui appaiono sulla finestrella del programma.

1) Check and Kill Virus

Il programma richiede l'inserimento di un dischetto nel drive interno, poi la pressione di un tasto per eseguire una verifica della presenza di eventuali virus conosciuti. Attualmente il programma è in grado di rilevare: SCA (LSD), Byte Bandit, System Z, DASA (Byte Warrior), North Star Antivirus. Comunque, per non farvi stare tranquilli, sappiamo già della esistenza di altri virus (Obelisk, Revenge, Irq, ClockVirus...) di cui non possiamo garantire l'effettiva rilevazione da parte del programma.

Comunque, se viene riscontrato un bootblock anomalo viene richiesta conferma se provvedere alla sua riscrittura (INSTALLazione). Per uscire da questa funzione, come da tutte le altre, si preme il tasto [ESC].

Install Memory Controller

Si provvede ad installare nel dischetto presente nel drive intero, dopo conferma da tastiera, un bootblock speciale contenente un programma in assembly.

Quando si inserirà questo dischetto per inizializzare il computer, dopo la sua accensione oppure dopo un re-

set completo con i soliti tre tasti, apparirà sullo schermo una richiesta. Se si preme il pulsante destro del mouse, la procedura di inizializzazione proseguirà come al solito (lettura della configurazione dal file system-configuration ed esecuzione della startup-sequence).

Premendo invece il pulsante sinistro del mouse alla comparsa del requester del bootblock installato da BootController, viene generato dal programma un task in grado di sopravvivere a tutti i successivi reset da tastiera (non allo spegnimento del computer!) e che elimina totalmente agli occhi del sistema qualunque espansione di memoria, lasciando soltanto i primi 512K di CHIP RAM classica.

La precedente versione del programma funzionava scorrettamente se si possedevano più di un 1 Mega con espansioni autoconfiguranti.

Install Memory Allocator

Questa opzione è praticamente identica alla precedente. La differenza sta soltanto nel modo di funzionamento del task elimina memoria, che provvede non a disattivare agli occhi di Exec tutta la memoria non CHIP, ma semplicemente ad allocare in modo irrevocabile tutta la memoria FAST.

E' utile provarlo quando l'opzione precedente collide col normale funzionamento dei programmi sul disco trattato.

Install DF0:

Esegue semplicemente un comando di INSTALL sul dischetto inserito nel drive interno, dopo conferma da tastiera.

Clear Bootblock

Annulla gli effetti di un precedente comando INSTALL sul dischetto inserito nel drive interno. Il disco diviene infatti di tipo 'non bootable", ovvero non può essere inserito in DF0 alla richiesta del Workbench, dopo un reset generale o dopo l'accensione, per inizializzare il computer.

Copy BootBlock

Se si desidera trasferire un bootblock speciale (virus...) da un disco all'altro, questa opzione legge prima dal disco inserito nel drive interno il bootblock, poi richiede l'inserimento del dischetto di destinazione, quindi alla pressione di un tasto effettua la scrittura.

Quit

Premendo il tasto (7) si ottiene il rientro al processo CLI chiamante, oppure la scomparsa della finestra da Workbench.

ColourScope

Scritto da:

Russel Wallace
24 Loweraggurges St.
Dunlaoghaire, Co Dublin
Irelan

Un gradevole dimostrativo grafico con varie opzioni di selezioni da menu, scritto da un irlandese.

Si tratta di un programma dall'effetto ipnotico, in grado di intrattenere a lungo chi non conosce Amiga (impressionate i vostri amici!) od anche chi ha già visto fargli fare di tutto.

DiskX

Scritto da:

Steve Tibbet
2710 Saratoga Pl. #1108
Gloucester, Ontario
CANADA K1T 1Z2

Si tratta dell'ultima versione di un potentissimo editor di dischetti, uno strumento cioè riservato agli esperti di AmigaDOS per potere manipolare e "pasticciare" a piacere i contenuti dei dischi agendo direttamente da schermo.

L'autore, Steve Tibbet, è uno dei più famosi programmatori di materiale di pubblico dominio del mondo, noto per avere scritto e diffuso dietro semplice richiesta di contributi volontari del materiale di qualità commerciale.

Queste istruzioni sono la semplice traduzione del file di documentazione, scritto da Tibbet stesso, che accompagna il programma di pubblico dominio.

Introduzione

Un giorno incominciai ad usare DiskEd, il Disk-Editor fornito dalla Commodore e, quando capii che non era certo quanto di meglio si potesse desiderare nella vita, decisi di scriverne uno migliore io stesso.

DiskEd è sicuramente un programma scritto per confondere chiunque, tranne chi lo ha scritto, mentre io ho scritto DiskX in modo che sia facilmente utilizzabile da chiunque abbia una sufficiente conoscenza teorica di AmigaDOS. Per questo è praticamente indispensabile possedere il manuale "AmigaDOS Manual" della Com-

modore pubblicato dalla Bantam e dalla Addison Wesley (ed ovviamente averlo studiato!).

DiskX è un editor di disco "Sector Based", cioè disegnato per maneggiare essenzialmente i dischi a livello dei settori software che comprendono, a differenza dei cosiddetti "File Based Editors", come FileZap, che operano invece per files. In effetti DiskX può essere usato anche come editor di dischetti basato sui files, come vedremo, il che certamente non darà fastidio a nessuno!

Caratteristiche

DiskX consente di visualizzare i contenuti di un disco blocco per blocco, nonchè di rintracciare (FIND) stringhe di testo ovunque esse siano, dove è situato il primo blocco di un file, quale è il contenuto di un blocco in ASCII od in esadecimale e di che tipo è un blocco (File Header, User Directory ...).

DOS Device

DiskX consente di esaminare qualunque oggetto di AmigaDOS come se fosse un device. Se si possiede un Hard-Disk, deve esserci un device di controllo nella directory DEVS: (jdisk.device, hddisk.device) del dischetto del Workbench, così come per VD0: (il RAM-Disk resistente ai crash presentato su EnigmA Amiga Disk 4 di Gennaio 1989) deve avere il suo asdg.vdisk.device eccetera. Il RAM-Disk non è effettivamente un device del DOS, in quanto è gestito tramite il RAM-HANDLER presente nella directory L, rendendolo quindi inintelligibile.

Ovviamente DiskX non consente di trattare oggetti come PAR:, SER:, PRT: o NIL: come devices, in quanto una stampante, ad esempio, non è certamente in grado di restituire il contenuto di un numero di cilindro!

Il Workbench V1.3 comprende un device CARD:, che è visto come un device: basta digitarne il nome nel drawer apposito.

Modi operativi

DiskX dispone di due modi di operazione, detti HEX ed INTERPRET.

Modo HEX

Questo modo operativo consente di leggere i contenuti di un blocco dati a 256 bytes per volta. Se stiamo guardando nella prima metà del blocco, lo scostamento (offset) sarà inferiore a 100 (esadecimale), come mostrato nella sezione inferiore destra dello schermo, e riflettendo la posizione attuale del cursore. Il cursore può essere spostato con il mouse e con i consueti tasti. Battendo il [RETURN] è possibile entrare nel modo di redazione di testo ASCII: basta spostare il cursore dove si vuole modificare qualcosa, battere [RETURN], digitare il testo e battere nuovamente il [RETURN] alla fine per concludere. Si noti che i tasti cursore non funzionano quando ci si trova in modo testo, ma il puntatore del mouse consente ancora di spostare il cursore. Quando ci si trova in modo Hex, vi sono una serie di gagdet extra che compaiono nella sezione inferiore dello schermo. Troviamo il gadget "Other Half" che visualizza l'altra metà del buffer ed il gadget "Modify", che consente di redigere i contenuti di un byte in Esadecimale, Decimale o binario ed infine anche il gagdet "Show Type" che consente di attivare il modo di interpretazione.

Modo INTERPRET

In modo interpretativo, invece di visualizzare meramente il contenuto in esadecimale, DiskX prova a dare un senso ai dati esattamente come AmigaDOS, presentando cioè soltanto i dati che sono interessanti per il tipo di blocco in esame. Ad esempio, se il blocco è di tipo Data, si vedranno i contenuti del blocco di dati al centro dello schermo mentre nella sezione superiore saranno presentate le posizioni del File Header Block, il numero di sequenza, dove è collocato il successivo blocco e la dimensione del blocco.

Quando ci si trova in modo INTERPRET, entrano in azione alcuni tasti particolari, secondo il tipo di blocco in esame. Ad esempio, i tasti di spostamento destro e sinistro del cursore spostano in giù od in sù di un blocco. [R] sposta al lock ROOT del disco, mentre [P] sposta al blocco parente, se esiste. [N] Posiziona al blocco successivo se il tipo di blocco attuale lo prevede. [W] scrive il blocco attuale dul disco. Se il tipo di blocco lo consente, si ha anche una serie di gadgets "First Block", "Next Block" e "Parent Block" sullo schermo, che consentono di avvedere al primo blocco, al successivo ed al blocco parente rispetto all'attuale.

FIND

Find consente di ricercare una stringa di testo. Basta digitarla da tastiera e poi selezionare di iniziare la ricerca dalla posizione attuale (il numero di blocco corrente) oppure dal blocco zero. Nella versione 2.0 del programma, selezionando il gadget "Find" sullo schermo o l'apposita opzione di menu, se il primo carattere della maschera di ricerca è un asterisco (*), DiskX ignorerà le differenze tra caratteri minuscoli e maiuscoli durante la scansione. Se il primo carattere della maschera di ricerca è invece un AT (@), DiskX rintraccerà un nominativo di file ignorando le differenze tra caratteri minuscoli e maiuscoli, fermandosi ad ogni blocco che ha un header di file corrispondente a quello della maschera di ricerca.

E' possibile scandire l'intero disco, partendo dal blocco zero o dalla posizione corrente, per qualunque testo ASCII, anche scegliendo l'apposita opzione di menu.

Selezionando l'opzione "Through Links" da menu, è possibile ricercare una intestazione di file (usando l'opzione di menu "Find File Header" per rintracciare l'header del file) per ricercare attraverso un file specifico una stringa.

Key# e Block#

I termini Key e Block indicano esattamente la stessa cosa in ambiente DiskX: sono il numero di blocco, che rappresenta quanto siamo dentro il disco a passi (blocchi) di 512 bytes.

Parent e Header

I termini "Parent Block" e "Header Block" indicano ancora la stessa identica cosa, cioè il numero di blocco che contiene il puntatore a quello attuale.

Recupero files

Se abbiamo appena cancellato un file da disco, supponiamo chiamato "LostFile" sul disco DH0 si procede come segue per recuperarlo.

1) Si seleziona l'opzione DH0: nel menu di Project nel submenu "Unit Number", oppure il nominativo del device interessato al recupero.

2) Si clicka sul gadget "Find..." nella porzione inferiore dello schermo principale, dicendogli di ricercare "@LostFile". In questo modo si troverà il blocco di intestazione del file lostFile, rendendolo "corrente".

3) Si seleziona l'opzione di meni "Recover...", che impone a DiskX di ricercare in tutto il disco tutti i blocchi il cui blocco parente punta allo header del file di LostFile.

4) Terminato il lavoro, comparirà un requester di file che chiede dove scrivere il file. NON bisogna MAIN scrivere il file sullo stesso device da dove lo stiamo recuperando. Si consiglia solitamente il RAM-Disk.

5) Dopo avere digitato il nuovo nominativo del file recuperato, si batta [RETURN] oppure OK ed il file sarà recuperato.

Finire

Tutte le belle storie hanno una fine e noi abbiamo ben tre modi di finire di lavorare con DiskX: premere [Esc], clcikare sul gadget [QUIT] od usare l'opzione di menu Quit.

Applicazioni

Lette tutte queste istruzioni e studiato il manuale di AmigaDOS per tentare di capirci qualcosa di più, vi chiederete quali sono gli utilizzi pratici di DiskX.

1) Tradurre programmi su dischetti, inserendo ad esempio la scritta "Pag." invece di "Page" nei database.

2) Leggere il testo dei virus semplicemente analizzando i blocchi 0 ed 1 in modo ASCII.

3) Ricercare nel proprio videogioco preferito delle stringhe utili, specie nelle avventure.

4) Usando il modo Write Block (nel menu Special, che scrive un blocco in un file sinchè non lo si chiude esplicitamente) si possono disassemblare e studiare più facilmente files particolari su disco oppure autoboot speciali.

5) Recupare files cancellati per errore.

6) e tanto altro ancora...

Note

DiskX lavora bene solo con devices dotati di blocchi di dati lunghi 512 bytes ed incorpora un acceleratore di output del testo, per cui anche usando programmi come BlitzFonts (pubblicato in EAD) o FF (nella versione 1.3 del sistema) non si ottengono rimarchevoli aumenti della velocità di lavoro.

Fd

Scritto da

Stephen Vermeulen
3635 Utah Dr. NW
Calgary, Alberta Canada T2N 4A6

Si tratta di un semplice programma, possibile complemento del classico DIRectory del CLI. In pratica è un esperimento, non completamente riuscito, di realizzare un comando più veloce per elencare i contenuti di un file da CLI.

Lo riportiamo a scopo didattico, insieme al listato C sorgente commentato in italiano nella directory Listati che fornisce numerosissime informazioni preziose sulla programmazione di AmigaDOS, anche se comprende ancora un fastidioso bug in esecuzione, che fa apparire un requester di segnalazione di errore su dischetto semplicemente quando si passa durante la lettura su di un settore non usato precedentemente.

Flipper

Scritto da:

Michael Sinz
MKSoft Development
2818 Red Fox Trail
Troy, MI 48098 USA

Si tratta del classico gioco dell' Othello, detto anche reversi dal nome del suo predecessore. Si può giocare tra due avversari, contro il computer oppure vedere giocare l'elaboratore da solo.

Per iniziare, è necessario selezionare il livello di abilità dei giocatori. E' consigliabile scegliere il livellǫ del computer anche se si intende giocare come una delle due parti. Infatti, se si richiederà un consiglio (HINT) il computer lo darà al livello selezionato.

Per incominciare si sceglie da menu una delle opzioni: HUMAN vs HUMAN, COMPUTER Vs HUMAN eccetera.

Durante la partita, l'elaboratore visualizza continuamente il numero di pedine presenti per i due giocatori. Ricordiamo che lo scopo del gioco è di avere alla fine il maggiore numero di pedine del proprio colore.

Quando si pone una pedina sulla scacchiera, bisogna comprenderne almeno una in una fila al cui estremo se ne trova un'altra dello stesso nostro colore. In questo modo essa assumerà il colore dei nostri pezzi.

Quando non è possibile effettuare una mossa, cioè deporre una pedina provocando il cambiamento di colore di un pezzo avversario, si deve passare la mano. Alla fine, quando la scacchiera è stata riempita, si contano le pedine e vince chi ne ha di più del proprio colore.

Il nero inizia sempre per primo.

Iconiser

Scritto da:
Michael Sunby

Nella subdirectory Iconiser della directory Progs di EAD 6/1989 è contenuta una coppia di programmi, Iconiser e Deiconiser, dotati di icona.

Iconiser, utilizzabile da CLI o da Workbench, genera icone per files "invisibili" da Workbench in modo da consentirne lo spostamento, la copia e l'eliminazione anche da questo ambiente e non soltanto da CLI. Inoltre Iconiser può eliminare l'icona associata ad un file senza cancellare il file stesso.

Il programma utilizza la icon.library della directory LIBS del dischetto di sistema (quello usato per inizializzare il sistema dopo l'accensione, normalmente EAD stesso), quindi se si dispone di un solo drive si consiglia di effettuare il boot da EAD oppure di ricopiare Iconiser sul proprio disco di lavoro (non l'originale Workbench, che non deve mai essere toccato!), ad evitare le richieste di reinserimento ad ogni lancio di Iconiser, per consentire l'accesso a tale file di libreria.

Il programma utilizza inoltre il RAM-Disk per il proprio lavoro.

Uso pratico

L'uso da Workbench è elementare: si seleziona, clickando col pulsante sinistro del mouse, UNA volta l'icona di Iconiser, si preme e si mantiene abbassato il tasto di maiuscolo sulla tastiera (Shift) mentre si clicka due volte sull'icona del disco in cui si vogliono aggiungere icone. Se il disco in questione è già stato "aperto" dal Workbench, è necessario chiuderlo e riaprirlo per vedere le nuove icone aggiunte. Per fare ciò basta clickare sul gadget di chiusura della finestra del disco e poi riaprire.

Ovviamente, possedendo un solo drive, il lavoro di Iconiser è più rapido se lo si ricopia in RAM-Disk.

Rimozione di icona

Per cancellare una icona da un tool o da un project (per capire il significato di questi termini bisogna avere letto il manuale Commodore fornito con tutti gli Amiga), si clicki una volta sull'icona di Iconiser, premere e mantenere premuto lo [Shift] e poi clickare due volte sull'icona interessata: appare un requester nell'angolo superiore sinistro dello schermo del tipo:

```
Discard icon "xxxxx"
Warning: you cannot get
back what you discard

ok to discard  forget it!
```

Per sopprimere l'icona basta clickare col mouse su "ok" e per sopprimere l'operazione invece su "forget it!".Anche in questo caso si può effettuare una selezione multipla di files ricorrendo al sistema del tasto [Shift] con singole selezioni del mouse.

In questo caso appare il requester per ogni file.

Per cancellare una icona da una directory bisogna attivare il modo di cancellazione ("delete mode") di Iconiser.

Per farlo, è necessario inseriore nel campo "Tool Types" dell'iconiser (tramite l'opzione "Info" del menu "Workbench" dello schermo Workbench) la scritta:

DELMODE=ON

Opzioni Iconiser

Oltre al modo DELMODE, si possono inserire tramite l'opzione INFO del menu WORKBENCH (da Workbench, ovviamente) altri due modi di funzionamento: IFFTYPES e TOOLTYPE.

Il primo è usato per fissare il tool di default dei project, più specificamente i tool di default per i files IFF. Ad esempio:

IFFTYPES=ILBM ILBM=:Show

Altre possibili opzioni sono i vari FORMati usati dallo standard IFF per Amiga: SMUS (musica) e FTXT (testi). Ad esempio:

IFFTYPES=ILBM|FTXT

ILBM=Workbench:Show
FTXT=:Show

Per i tools abbiamo l'opzione TOOLTYPE, che determina se una icona viene creata per lo stesso tool o per un file script da eseguire tramite un altro programma, ad esempio con il programma Xicon (contenuto nella directory C: di questo stesso dischetto EAD e già pubblicato con la documentazione, essendo un programma di pubblico dominio. Vedi Indice su disco).

Ad esempio:

TOOLTYPE=PROJECT
TOOLNAME=C:Xicon
TOOLTEXT=(NAME) argomento

La variabile (NAME) può essere utilizzata nell'argomento TOOLTEXT. In questo caso sarà sostituita dal nome effettivo del programma.

Dopo ogni sostituzione il testo viene scritto in un file con il nome del programma e preceduto dal carattere di sottolineatura (_).

Viene creata una icona di tipo progetto per questo file.

Sommario opzioni

Vediamo ora l'elenco riassuntivo delle opzioni per Iconiser.

DELMODE=ON
DELMODE=OFF (default)
IFFTYPES=ILBM
IFFTYPES=FTXT
IFFTYPES=SMUS
(Per default non si ha un tipo IFF attivato)

ILBM={tracciato1}{prog1}
FTXT={tracciato2}{prog2}
TOOLTYPE=PROJECT
TOOLTYPE=TOOL (default)
TOOLNAME={path}{prog}
(Per default Nessun default. Se non attivo TOOLTYPE viene usato per default TOOL).

TOOLTEXT=(NAME)
(Nessun default. Se non attivato TOOLTYPE si usa il dafault TOOL).

Si noti che sono considerati differenti i caratteri minuscoli e maiuscoli.

Messaggi di errore

Iconiser usa dei requester per indicare vari errori del tipo "dischetto protetto da scrittura" od usi scorretti.

Si clicki sul gadget di OK! in questi casi per proseguire.

Uso da CLI

Iconiser crea icone automaticamente quando è usato da CLI, ma non sono consentite le opzioni viste precedentemente. Il formato di chiamata da CLI o Shell è:

ICONISER nomedir

Dove "nomedir" è il nome della directory o del drive interessati in formato standard AmigaDOS. Un formato alternativo, particolarmente utile se si dispine del solo drive interno (DF0:) può essere:

ICONISER ?

nel quale caso viene richiesto:

DIR:

poi si può sostituire il dischetto nel drive interno e battere:

DF0: (RETURN)

oppure anche

DF0:nomedirectory

IconLab

Scritto da:

A.G.Kartsatos
8524 Caladesi Island Drive
Tampa, FL 33637,
USA

Ecco un elegante programma che consente di ottenere icone, eventualmente animate, senza dovere passare per il Workbench e di manipolare i loro tipi, il modo di evidenziazione (HIGHLIGHTNING), il tool di default e lo stack senza troppi problemi.

Per caricare una icona, bisogna clickare sul suo nome nel requester di elenco e poi clickare su LOAD. Per visionare una icona alternata, si può clickare su TOGGLE per scambiare la prima immagine e la seconda.

Ricordiamo che una icona è "animata" non quando cambia semplicemente colore mentre viene clickata una volta col mouse, ma quando si usa una seconda immagine per evidenziare lo stato di attivazione.

Un esempio è l'icona del disco EnigmA Amiga Disk stessa.

Gadget

I gadget sono le scritte, contornate solitamente da un bordo, che si possono clickare col mouse per potere ottenere una funzione dal programma. Vediamole tutte.

9 drives

Le nove icone di drives consentono di semplicemente di selezionare da dove leggere i nominativi dei files da presentare nella lista del requester. Se non si possiede VD0 (il RAM DISK resistente ai reset completi, presentato su EnigmA Amiga Disk 4 del Gennaio 1989) o VDK o qualche altro drive, non importa.

Inizialmente viene assunto il RAM-Disk come drive di lettura, ma si può specificare un drive diverso appunto con un click del mouse su di un gadget oppure digitando direttamente nel gadget DRAWER il nominativo standard AmigaDOS (ad esempio, EAD_0689:Progs) seguito dalla pressione di [RETURN].

PARENT

Questo gadget riposiziona alla directory madre, se già non ci troviamo in essa, rispetto a quella attuale.

LOAD

Carica una immagine di icona nell'area rettangolare a destra. Se l'immagine supera i limiti dell'area di visualizzazione, essa viene automaticamente caricata in una propria finestra. In questo caso per vedere la sua immagine alternativa bisogna premere il pulsante "t" e per uscire il tasto "q". Prima di caricare una icona è necessario clickare sul suo nome nell'elenco dei nominativi (ricordiamo che il nome finisce sempre con .info).

SAVE

Si possono modificare le seguenti caratteristiche di una icona:

ICONTYPE
HIGHLIGHTING
DEFAULTTOOL
TOOLTYPES
STACK

E' necessario usare le frecce per modificare i parametri ICON TYPE (tipo dell'icona) e HIGHLIGHTING (evidenziazione) ed i gadgets ADD e DEL per alterare i TOOL TYPE (aggiungere e cancellare linee, rispettivamente, come nel normale programma Info del Workbench). Diventa così possibile modificare facilmente qualunque tipo di icona molto facilmente. Il gadget di SAVE registra su disco (o RAM-Disk) le modifiche fatte, usando il sentiero di nome (pathname) specificato nel gadget DRAWER.

TOGGLE

Commuta tra immagine principale ed immagine alternativa dell'icona caricata, se disponibile.

DELETE

Cancella i files con nomi nei gadgets DRAWER/FILE.

Shareware

Questo programma è shareware, quindi se qualcuno lo trova di uso pratico è moralmente tenuto ad inviare $15 all'autore, il cui indirizzo è riportato in testa a queste istruzioni.

Listati

Scritti da:
L. Callegari
T. Kermanidis S. Vermeulen

Questo mese presentiamo tre listati sorgente in linguaggio C standard ed uno in assembler, sviluppato con il package Dev Pac della HiSoft ma facilmente adattabile a qualunque altro assemblatore per Amiga. Tutti i programmi sono stati (pazientemente!) tradotti in italiano per consentirne uno studio più agevole. L'uso dei programmi è illustrato sotto le apposite voci di questo fascicolo, mentre ricordiamo che clickando sulle icone dei listati si attiva automaticamente come TOOL di consultazione il programma MORE memorizzato nella directory System di EAD. Per avere un elenco delle opzioni disponibili durante la consultazione si può premere il pulsante "H", oppure leggere le informazioni riportate sui manuali Amiga.

MacGag

Scritto da:
John Hodgson
Commodore Technical Staff

Si tratta di un piccolo programma dimostrativo, molto elegante, scritto da un famoso programmatore californiano per conferire anche al Workbench di Amiga un tocco di professionalità, suggerito da alcuni program-

mi per MS-DOS. Desiderando lanciare il programma da CLI, bisogna ricordare che si trova nella directory Demos della directory Progs:

```
RUN >NIL: progs/demos/macgag
```

Mentre da Workbench è sufficiente clickare due volte sull'icona. In seguito, sinchè non si agisce sul gadget di chiusura della finestrella Macgag aperta dal programma nello spigolo superiore sinistro dello schermo, tutte le volte che si aprirà una finestra od uno schermo, si avrà un effetto di dissolvenza particolare.

MadRace

Questo programma è in linguaggio AmigaBASIC ed ha un valore puramente didattico, illustrando con un semplice gioco l'uso delle sprites hardware. Questo tipo di listati viene pubblicato per soddisfare le numerose richieste dei nostri lettori, che richiedono appunto listati da potere modificare e "pasticciare" liberamente con questo linguaggio. Purtroppo nel circuito del pubblico dominio internazionale esistono pochi programmi in AmigaBASIC e, per potere continuare a presentare programmi di questo tipo (possibilmente anche un poco più sofisticati!) attendiamo la libera collaborazione dei nostri lettori. Se all'estero si preferisce programmare in C o Modula-2, sappiamo che in Italia vi sono moltissimi appassionati di AmigaBASIC, quindi attendiamo fiduciosi.

MenuRunner

Scritto da:
J.L.White
1304 Four Season Blvd.
Tampa, Fla. 33613

MenuRunner è un valido sostituto da CLI dello schermo del Workbench. Oltre a presentare un elegante orologio polifunzionale nella barra di intestazione dello schermo, consente di lanciare direttamente tramite il mouse sino a 40 programmi a nostra scelta. Tutto ciò che si deve fare è redigere il file MR.data, che deve trovarsi nella stessa directory del programma MenuRunner, a che contenga i nominativi da presentare nel menu che compare premendo il pulsante destro del mouse e le corrispondenti path di ricerca ed esecuzione dei comandi. Il formato di inserimento è in effetti un poco particolare, ma basta dare un'occhiata al file MR.data stesso con un editor qualunque (Ed, CygnusEd, MicroEmacs, NotePad) ed alla nota inclusa per capire subito come fare (purchè si sappia come funzionano le convenzioni di AmigaDOS!). L'output dei programmi lanciati viene indirizzato nella finestra di CLI che ha chiamato il programma. L'orologio che compare nella barra del menu visualizza costantemente l'ora corrente (letta da sistema, quindi se non si possiede un orologio interno come nel caso di un Amiga 500 inespanso o dei vecchi Amiga 1000, e non si esegue un SETCLOCK LOAD essa sarà inattendibile) e la quantità di CHIP e FAST RAM presenti. I nominativi nel menu possono essere lunghi al massimo 18 caratteri, mentre la path di ricerca ed esecuzione effettiva del file, che rimane separato dall'intestazione presentata nel menu, può essere lunga sino a 50 caratteri.

Formato di MR.data

Il nome di 18 caratteri che deve apparire nel menu deve essere racchiuso tra i primi due asterischi (*) di una singola linea di caratteri ASCII. Segue il nome effettivo del comando, pure compreso tra due asterischi, composto da un massimo di 50 caratteri e della path di ricerca (ad esempio, DF1:AmigaBasic). In ambedue i casi, le posizioni non utilizzate devono essere riempite da spazi vuoti, se non altro per conservare una certa eleganza di presentazione!

L'ultima coppia di asterischi racchiude un carattere "Y" o "N" indicanti, rispettivamente, se il comando abbisogna o meno di una estensione al momento dell'esecuzione, nel quale caso si apre una finestra automaticamente per richiederla.Si noti che i nominativi inseriti nel file attuale sono puramente esemplificativi, quindi selezionandoli si possono ottenere soltanto dei malfunzionamenti.

NoSmoking!

Scritto da:
T. Kermanidis
L. Callegari
C. P. 15, 21040 Sumirago (VA)

Sicuramente uno dei programmi più banali pubblicati su EAD, ma non nel panorama editoriale italiano, in quanto abbiamo visto altrove pubblicate cosette semplicissime come questa senza neppure il listato sorgente in C originale nè un commento in italiano...

Genera semplicemente un cosiddetto "Alert", lo stesso tipo di messaggio usato dal sistema per le sue GURU Meditation. L'uso degli Alert non è però molto documentato da nessuna parte, quindi crediamo che qualche lettore potrà comunque trovare interessante sapere come generare questi efficaci ed economicamente (in termini di linee di programma e risorse necessarie) vantaggiosi tipi di segnalazione.

Oops!

Scritto da:
Joerg Anslik
"Magic Ceee"

Un semplice e scenografico effetto di colorazione a strisce dello schermo del Workbench, ottenuto manipolando con un programma C direttamente l'hardware grafico di Amiga.

Il listato commentato in italiano di questo programma è inserito nella directory Listati di questo dischetto EAD e può dare molte preziosissime informazioni sulla gestione del famigerato coprocessore Copper nella pratica del linguaggio C.

PrintSpool

Scritto da:
Frangois Gagnon
668 Paul VI
Terrbonne, Quebec
J6W 1W1, Canada

All'interno della directory PrintSpool di EAD vi sono due programmi per fornire ad Amiga un cosiddetto "printer spooler" per files ASCII. Il programma Print è il cosiddetto "master", chiamato dall'utente quando deve interagire con lo spooler, mentre il programma Spool è lo "slave" che esegue materialmente, in sottofondo e contemporaneamente all'esecuzione di altri programmi, il compito di stampare i files e di attendere gli ordini del master. Si dirà in seguito che lo Spooler attende un requester per indicare che l'utente dovrà digitare da CLI una Linea di comando Print per inviare un comando. Molti dei valori iniziali della stampa sono letti dalle informazioni fissate dal programma Preferences per il disco di sistema attualmente usato. Sono comprese le informazioni circa i formati della carta, la densità e lo stile del testo, mentre tutti gli altri valori iniziali sono inseriti nel programma Print.

Inizializzare Spool

Sebbene il programma Spool possa essere lanciato in ogni momento, si suggerisce di invocarlo nella sequenza di inizializzazione del disco, cioè nella "startup-sequence".

Il programma non richiede risorse al sistema, se non una piccola quantità di memoria, sinchè non si richiede la stampa di un file, quindi può naturalmente essere adottato come programma del tipo "residente in memoria".

Spool prevede un solo argomento di chiamata, il nome del file da usare per il caricamento delle operazioni di stampa. Per default si tratta di un file chiamato RAM:Spool.log, ma può ovviamente essere qualunque altro file che possa essere aperto in modo append, compreso il device logico fittizio NIL:. Ad esempio:

```
RUN Spool RAM:Spool.log
```

il file di logging citato nella linea di chiamata di Spool, non rimane effettivamente aperto mentre il programma sta girando, invece esso viene aperto in modo append (inserimento in coda) tutte le volte che è necessario aggiungervi una informazione. Ciò consente all'utente di verificare le dimensioni del file efficacemente e di cancellarlo nel caso diventasse troppo lungo.

Il programma Spool legge le informazioni di preferences per assumere alcuni parametri iniziali, ovvero i formati di foglio:

narrow (8") <-> wide (13")
short (8.5") <-> long (11")

dove i numeri indicano dimensioni in pollici.

Esecuzione di Spool

Il programma Spool segue un ciclo finito per svolgere il proprio compito, ovvero può trovarsi in ogni momento in un numero di stato finito durante tutta la sua esecuzione, ravvisabile dalla scritta che appare nel requester REPORT. Vediamone i significati.

Waiting for a file to print

Quando Spool è in questo stato, la coda di files da stampare è vuota ed il programma attende una richiesta di INSERT (inviata tramite Print) che specifichi un nuovo file da stampare. In questo momento, il printer.device può essere usato liberamente da altri task.

Waiting for a change of paper

Spool passa in questo stato quando il formato del foglio per il successivo file da stampare non concorda con quello correntemente inserito nella stampante. Alla partenza, il programma aspetta che la carta inserita nella stampante sia del formato specificato nella preferenza. Il programma Spool deve riceve la notificazione tramite il requester CHANGE (inviato da Print) quando la carta concorda col formato richiesto dalla successiva stampa.

Waiting to access the printer

Spool si trova in questo stato quando il device di stampa è correntemente usato da un altro task, quindi deve

attendere di potervi accedere. Viene effettuato un tentativo di accesso automaticamente ogni cinque secondi.

Printing a requested file
Il programma sta stampando un file tra quelli richiesti. Le opzioni di stampa usate sono quelle specificate quando si è partiti e possono essere modificate usando il requester UPDATE, ma in questo caso esse verranno usate effettivamente soltanto dalle copie successive.

Printing but will pause after the file
Il programma sta stampando normalmente un file e valgono tutte le considerazioni fatte per lo stato precedentemente riportato. Unica differenza è che Spool sospenderà l'esecuzione dopo la resa della copia attuale.

Pausing between two files
Spool è sospeso e sta attendendo un RESUME per incominciare a stampare un nuovo file, se presente. Il device di stampa è reso disponibile ad altri task.

Pausing in the middle of a file
Spool ha ricevuto una richiesta di FREEZE mentre stava stampando un file. L'accesso al device di stampante viene mantenuto, ma non vengono materialmente inviati dati ad esso, quindi la stampante provvederà a svuotare il proprio (eventuale) buffer ed a fermarsi. Il lavoro può essere ripreso con i request RESUME o FINISH.

Programma Print

Il programma Print può essere usato in qualunque momento e persino più volte simultaneamente. Il suo compito è di analizzare la linea di comando alla ricerca di argomenti ed inviare le richieste ivi specificate al programma Spool, attendere i risultati e visualizzarli all'utente. Vi sono due tipi di argomenti in una linea di comando.

Un comando inizia sempre con il segno di sottrazione (-) mentre tutti gli altri argomenti sono specificatori di nominativi di files. Per tutti gli argomenti non vengono viste differenze tra caratteri minuscoli e maiuscoli, mentre i nomi di comandi possono essere abbreviati. Come caratteri jolly si possono usare solamente "?" e "*", standard AmigaDOS, con un massimo di dieci asterischi per uno specificatore di file. Vi sono tre tipi di comandi supportati dal programma Print.

Il primo comprende richieste che verranno immediatamente eseguite dal programma Spool, il secondo gruppo definiscono l'operazione da eseguire quando uno specificatore di file appare nella linea di comando. L'ultimo gruppo sono comandi che modificano le opzioni e sono usati dal programma Spool per stampare un file.Se non vi sono argomenti sulla linea di comando, viene automaticamente eseguito il request REPORT.

Le due seguenti linee sono quindi equivalenti:

```
Print
Print -report
```

Richieste d'azione

Vediamo l'elenco dei comandi usati per controllare il programma Spool.

-report
Questo comando richiede lo stato di attività del programma Spool e stampa quindi i contenuti della coda di stampa sullo schermo. Le opzioni del files sono incluse nella lista.

-return
Questo comando richiede che sia commutato lo stato del flag che dice al programma Spool di terminare. Il programma finisce effettivamente il proprio lavoro soltanto quando non vi sono altri files da stampare ed il flag è attivato. Il programma può accettare altre richieste sinchè non ha terminato.

-change
Segnala allo Spool che il formato di carta inserito nella stampante soddisfa le richieste del successivo file in coda.

-freeze
Richiede al programma Spool di sospendere temporaneamente il proprio lavoro, anche se sta stampando attualmente un file. Sono conservate intatte tutte le informazioni interne, consentendo quindi di proseguire successivamente la stampa senza alterazioni.

-finish
Richiede a Spool di terminare il proprio lavoro anche se sta attualmente stampando un file. L'effetto è immediato se non si sta stampando un file. Questa richiesta è utile se occorre usare la stampante per altri compiti.

-reset
Richiede a Spool di fermare la stampa del file corrente ma di non registrarlo come "stampato", ponendolo poi nello stato di attesa. Questo comando è utile se si sono erroneamente predisposti i parametri di stampa di un file, consentendone la correzione e la ripresea della stampa dello stesso file.

-cancel
Richiede al programma Spool di fermare la stampa del file corrente e di marcare tale file come "stampato". Spool si ferma in attesa di altri comandi.

-resume
Richiede a Spool di riprendere l'attività dopo che è stato fermato da uno dei comandi precedentemente riportati.

Request dei files

Se non appare nessuno dei tre comandi riportati qui sotto, viene usato per default il request INSERT, quindi le due linee CLI seguenti sono equivalenti:

```
Print *.c
Print -insert *.c
```

Vediamo ora l'elenco dei tre comandi.

-insert
Per ogni file specificato dopo questo comando, viene scandita la directory indicata alla ricerca di files che si accordino con la maschera richiesta. I files risultanti vengono inviati a Spool per l'inserimento in coda alla lista. Le opzioni usate per tutti i file di uno specificatore sono quelle usate quando lo specificatore è incontrato sulla linea.

```
Print -insert print.hlp
```

-update
Per ogni specificatore di file che segue questo comando sulla linea, viene scandita la directory indicata alla ricerca di files che concordino con la maschera specificata. I files risultanti vengono inseriti nella coda di stampa di Spool, per essere usati come una lista di scansione per l'aggiornamento della coda.

Le nuove opzioni usate per tutti i files di uno specificatore sono quelle correnti quando lo specificatore viene incontrato sulla linea.

```
Print -update -2 *.h -cpi12 -1 *.c
```

-remove
Ogni specificatore di file che segue questo comando sulla linea viene inviato alla coda di stampa di Spool per essere usato come maschera di rimozione dei files i cui nominativi concordino con la tale maschera. Viene data segnalazione dei files cancellati dalla coda di stampa.

```
Print -remove *.h *Print_Spool/*
```

Opzioni di stampa

Molti dei valori iniziali della stampa sono letti dalle informazioni fissate dal programma Preferences per il disco di sistema attualmente usato.

Sono comprese le informazioni circa i formati della carta, la densità e lo stile del testo, mentre tutti gli altri valori iniziali sono inseriti nel programma Print.

Le opzioni rimangono attive per la durata del lavoro di Print oppure sinchè non vengono modificate da comandi specifici. Tutte vengono applicate ad un intero file, il quale può contenere comandi per la stampante.

Comunque è consigliabile non modificare la lunghezza della pagina o la densità di linea direttamente dall'interno del file di stampa.

-cpi10 -cpi12 -cpi17
Questi tre comandi consentono di specificare la densità di stampa, espressa come numero di caratteri per pollice sulla linea.

-lpi6 -lpi8
Questi due comandi specificano la densità di linea, espressa dal parametro come numero di linee per pollico.

-narrow -wide
Questi due comandi consentono di specificare la larghezza del foglio di carta. Prima di incominciare la stampa di un file tali valori vengono verificati (vedere request CHANGE). E' possibile scegliere tra 8 e 13 pollici, rispettivamente.

-short -long
Questi due comandi consentono di specificare la lunghezza del foglio di carta. Tali valori sono verificati prima di iniziare la stampa di un file e si può scegliere tra 8.5 e 11 pollici.

-draft -letter
Consentono di specificare la qualità di stampa, rispettivamente ad alta velocità oppure in Near Letter Quality.

-header
Controlla un commutatore che indica al programma Spool se aggiungere le intestazioni di pagina ad un file, contenente la data di creazione del file, il suo nome completo ed il numero di pagina corrente. Per default gli headers sono inseriti sempre.

-number
Controlla un commutatore che indica al programma Spool se aggiungere i numeri di linea in stampa. Tale campo è ampio 8 caratteri per potere mantenere le tabulazioni ed è inserito per default.

-####
Questo comando viene usato per indicare il numero di copie da stampare per un file. Il segno #### rappresenta il numero da digitare per indicare il numero di copie volute (ovviamente il segno "-" non indica che il numero è negativo, ma che è un parametro !). Specificando il valore zero, il file non viene stampato quando viene il suo turno.

-keep -delete
Questi due comandi consentono di conservare o cancellare il file, rispettivamente, dopo la stampa. Per default il file non viene cancellato (keep).

Messaggi d'errore

Vediamo ora tutti i possibili codici di errore dei programmi Print e Spool, con significati e soluzioni possibili. I

primi tre sono interni di Spool, i successivi quattro interni di Print e gli ultimi quattro sono generici.

Unable to access log file
Spool non riesce a reperire il file di logging specificato. Significa che il nome è scorretto od il bersaglio di tipo scorretto o protetto da scrittura.

Spool is already running
E' già in esecuzione una copia del programma Spool, ovvero esiste già una porta di comunicazione col nome del programma Spool.

Unable to create a port
Il programma Spool non riesce a creare la porta di comunicazione richiesta. Si verifichi di non avere esaurito la memoria.

Unable to find Spool Port
Print non riesce ad accedere alla porta per messaggi di Spool. Può derivare dalla assenza di una copia di Spool in esecuzione oppure che si è richiesto l'accesso troppo presto dopo l'esecuzione di Spool.

Mismatched protocol versions
I programmi Print e Spool non usano la stessa versione di protocollo di intercomunicazione. SI verifichi di stare usando la stessa versione di ambedue i programmi.

Unable to create Print port
Print non riesce a creare la porta di ricezione dei request. Si verifichi di non essere a corto di RAM.

Unable to allocate memory
Print non riesce a lavorare per la mancanza di memoria.

Unknown or Ambiguous Command
Il comando impartito è sconosciuto al programma Print. Si verifichi la sintassi.

File not found
Non si è trovato un file da stampare. Si verifichi la sintassi ed il nominativo dato.

Wrong file type
Il file specificato è una directory e quindi non può essere stampata. Se si vuole stampare tutti i files di una directory, bisogna inviarne i nomi in RAM-Disk, poi usare il comando di stampa con l'opzione DELETE per cancellare i file dopo la stampa.

Tabulazioni

Talune stampanti non fissano le tabulazioni di default ogni otto colonne. Se la vostra stampante è tra queste, si possono avere dei piccoli problemi durante la stampa di file che contengono codici di tabulazione. Per verificare il comportamento della stampante, si può usare il file "Tabs.dat", inserito nella stessa directory dei programmi Print e Spool:

```
copy tabs.dat par:
copy tabs.dat ser:
```

dove si dovrebbe ottenere una stampa identica delle ultime due linee se le tabulazioni vengono regolate come previsto dalla stampante. Inoltre si possono usare gli stessi programmi Print e Spool per verificare che la stampante sia inizializzata correttamente dal printer.device:

```
run Spool
wait 5
print -header -number tabs.dat
```

Infatti il programma Spool invia inizialmente un comando "aTBSALL" alla stampante per fissare i tabulatori.

Note

Il protocollo tra i due programmi restringe il nome di un file alla lunghezza di 96 caratteri, dei quali soltanto i primi 42 possono apparire sull'intestazione della pagina. Il programma Spool non usa attualmente un modo operativo in piena sincronizzazione con il file system ed il device di stampante. Ciò significa che il programma può verificare soltanto lo stato delle porte di comunicazione tra le linee in stampa, quindi possono introdursi dei ritardi di risposta tra Print, Spool ed il sistema di filing Amiga.

Il programma Spool non viene eseguito come un vero processo completamente indipendente, ovvero esso mantiene i tre files di default (stdin, stdout e stderr) come sono stati aperti dal processo che ha lanciato il programma.

Ricordiamo ai lettori meno esperti che per potere usare programmi da CLI bisogna avere una infarinatura di AmigaDOS, quella che dà lo stesso manuale fornito con tutte le macchine e che spesso non viene letto completamente. In particolare, un comando può essere eseguito soltanto se si trova nella directory C del disco di sistema oppure nella directory corrente (CD) od in una directory specificata nel comando PATH.

Se si desiderano usare tali files da CLI e si è usato EnigmA Amiga Disk per inizializzare il computer (all'accensione o dopo un reset completo, quale risposta alla richiesta di inserimento del Workbench sullo schermo), rendendolo quindi "il disco di sistema", bisogna dunque eseguire:

```
CD sys:Progs/PrintSpool
```

Per potere accedere ai comandi Print e Spool. Oppure si può ricopiarli nel RAM-Disk od anche aggiungere tale directory nella path di ricerca dei comandi:

```
Path sys:Progs/Pri ol
```

ShoWiz

Scritto da:
J.L.White
Merlin Software

ShoWiz è un programma in grado di combinare i vantaggi di un tipico visualizzatore di files grafici IFF con quelli di un sofisticato generatore di slideshow (sequenze di immagini). Infatti è possibile visualizzare semplicemente un file, di qualsiasi formato e tipo (HAM, Interlace, Overscan...) purchè in formato IFF, oppure una sequenza intera di immagini su disco in 23 modi differenti. Addirittura è possibile produrre a video files di testo, usando differenti colori per lo sfondo, il testo e le ombre. Per ottenere un rapido sommario di tutte le opzioni di ShoWiz basta digitare da CLI:

ShowIz ?

Il programma è in grado di generare sequenze di immagini senza bisogno di un file ASCII di controllo (file "script"): vengono semplicemente letti tutti i files di un disco e visualizzati quelli che lo consentono, tutte le volte che lo si vuole.

ShoWiz può creare da sè i propri files script, ma è possibile ovviamente redigere con un comune editor ASCII (Ed, MicroEmacs, CygnusEd, NotePad...) un proprio file che indichi le immagini da produrre, il tipo di effetto e la quantità di tempo di visualizzazione. Dulcis in fundo, ShoWiz può funzionare sia da Workbench che da CLI.

Uso da Workbench

Spieghiamo prima il funzionamento da Workbench perchè si prevedono molte meno opzioni rispetto al CLI. In effetti vi sono soltanto tre modi differenti. Si può modificare l'icona associata ad un file IFF in modo che usi come DEFAULT TOOL il programma ShoWiz (preoccupandosi di specificare la sua corretta directory di appartenenza. Nel nostro caso sarebbe EAD_0689:Progs/ShoWiz). In questo caso tutte le volte che si effettua un doppio click sull'icona del file IFF automaticamente viene caricato ShoWiz che lo visualizza. Oppure è possibile clickare una volta sull'icona di ShoWiz, poi premere il pulsante di [Shift] sulla tastiera e, mantenendolo pigiato, selezionare due volte col mouse l'icona di un disegno per farlo visualizzare. Infine è possibile clickare due volte sull'icona di ShoWiz, nel quale caso esso visualizza tutti i files grafici della directory, commutando tra uno e l'altro ogni trenta secondi. Per sospendere la visualizzazione prima, basta clickare nello spigolo superiore sinistro dello schermo col mouse. Ricordiamo ai meno esperti che per modificare il DEFAULT TOOL di una icona da Workbench si usa normalmente l'opzione Info del menu Workbench, come abbondatemente illustrato nbel manuale d'uso fornito con tutti gli Amiga.

Uso da CLI

Da CLI è possibile sfruttare a fondo tutte le possibilità creative di ShoWiz. Come detto, digitando:

Showiz ?

si ottiene un riassunto di tutte le opzioni disponibili.Per visualizzare un file, basta specificarne il nome dopo ShowIz, ad esempio:

ShoWiz df1:Monica

nel quale caso si ottiene la visualizzazione del file chiamato "Monica" assunto essere nella directory radice del dischetto inserito nel primo drive esterno. Per visualizzare tutti i files contenuti in una directory basta specificarne il nominativo standard AmigaDOS invece del nome di un file. In ambedue i casi il programma assume come valori di default "30" per i secondi di visualizzazione dell'immagine e "o" per il modo.

Ovviamente è possibile specificare dei propri parametri di controllo, come ad esempio:

ShoWiz +12 df0: df1: !

che produce tutti i files grafici presenti nei dischetti interno ed esterno, per 12 secondi ciascuno. Il simbolo "!" mostra le immagini in un ciclo continuo sinchè non si preme il pulsante [ESC] sulla tastiera. Quando si visualizzano singoli file, si può digitare qualcosa come:

ShoWiz +15 -u Dis1 -f Dis2 +20 -c Dis3

nel quale caso si ottiene la produzione del file "Dis1" per quindici secondi usando l'effetto UP, poi Dis2 per 15 secondi usando FADE ed infine Dis3 per trenta secondi usando CHECKERBOARD. Se non si specifica alcuna opzione, vengono usati i parametri di temporizzazione ed effetto del file precedente. Inoltre è possibile usare il carattere "!" per specificare di ciclare permanentemente sino alla pressione di [ESC] tra i files indicati nella linea.

Le opzioni

Tempo

Il tempo di visualizzazione di ogni immagine è specificato in secondi. Viene accettato qualunque valore positivo intero, purchè preceduto dal simbolo "+" sulla linea. Usando un valore inferiore ad 1, viene assunto 1. Ad esempio: ShoWiz +5 LollyPopGirl.

Effetti

Gli effetti sono i particolari modi di presentazione di ogni file. Sono indicati da una qualunque dei seguenti caratteri, preceduti da un simbolo di "-":

abcdefghijklmopqrstuvwx

Si noti però che le immagini in formato Overscan o HAM non funzionano con alcuni di questi. In questo caso non bisogna allarmarsi: se si tenta di usare un effetto con una immagine dotata di formato che non lo consente, viene automaticamente usato il default corretto.

Vediamo ora l'elenco alfabetico delle opzioni, ricordando che sono sempre lettere MINUSCOLE:

a
Fa apparire (Appeare) l'immagine semplicemente

b
Produce l'immagine in 5 blocchi (Blocks), col seguente ordine: 15324.

c
Produce l'immagine con un effetto a scacchiera (Checkerboard).

d
Produce l'immagine dal bordo inferiore (Down) a quello superiore.

e
Visualizza l'immagine, poi la ingrandisce (Enlarge) di 4 volte.

f
Sfuma (Fade) l'immagine in apertura partendo dal colore nero.

g
Accresce (Grow) l'immagine dal centro verso i quattro spigoli.

h
Inizia dal centro e si apre metà (Half) a destra e metà a sinistra.

i
Produce l'immagine, poi la rovescia (Inverse) a testa in giù.

j
Effetto contrario a "h": produce l'immagine e la chiude spingendo i bordi al centro.

k
Produce l'immagine in quattro blocchi, uno per angolo.

l
Produce l'immagine da destra verso sinistra (Left).

m
Mescola (Merge) lo schermo in un puzzle da sinistra verso destra.

o
Apre (Open) dal centro, con metà immagine scoperta verso l'alto e metà verso il basso. E' il default.

p
Fa scorrere l'immagine verso il basso (Pull) da sinistra.

q
Produce l'immagine e la comprime verso il basso ad un quarto (Quarter) della dimensione iniziale.

r
Produce l'immagine da destra (Right) verso sinistra.

s
Visualizza l'immagine in striscie (Strip).

t
Traccia una scia (Trail) dell'immagine, da destra verso sinistra, da sinistra verso destra eccetera.

u
Produce l'immagine dall'alto (Up) verso il basso.

v
Inverte l'immagine.

w
E' detto effetto "Weird"...

x
Espande (eXpand) l'immagine dal centro.

Testi

ShoWiz può visualizzare files contenenti testi in formato ASCII standard, cioè redatti con un editori di linea tipo Ed, MicroEmacs o NotePad.

Per avere un'idea chiara di come deve essere redatto un file di testo per ShoWiz si può visionare (con un editor od il comando Type del CLI) il file "ShoWizTesto" memorizzato nella directory "Pictures" di questo dischetto di EAD.

Si noterà che la prima riga del file ASCII deve iniziare con la stringa:

ShoWiz.Textfile

seguito da un commento e da alcuni parametri di visualizzazione racchiusi tra asterischi (*), rappresentati da numeri a due cifre. Infatti, dal momento che se ShoWiz trova la stringa di intestazione prima vista provvede ad aprire uno schermo personale per visualizzare il testo, è possibile specificare alcuni parametri di controllo dei colori. Per la precisione, la prima tripletta di numeri tra asterischi, separati da simboli di sottrazione (-) rappresentano nel formato standard di Amiga le dosi di colori fondamentali (RGB) da usare per generare lo sfondo del testo.

Segue la tripletta di definizione del colore del testo ed infine quella di definizione dell'ombra dei caratteri. Ricordiamo che il formato di colore standard di Amiga prevede di usare dei sedicesimi di rosso, blu e verde, che sono i colori fondamentali da cui si possono ottenere tutti gli altri.

Ad esempio, specificando le triplette:

15-15-15
00-00-00
15-00-00

si ottengono, rispettivamente, i colori bianco, nero e rosso intenso.

Se non si desidera l'ombreggiatura dei caratteri, basta ovviamente porre il colore di sfondo uguale a quello di ombra, cioè usare le stesse triplette di colori.

Si ricordi che il testo deve essere racchiuso tra asterischi ad ogni linea, normalmente lunga 79 caratteri in tutto.

SwitchFilter

Scritto da:
Luigi Callegari
Casella Postale 15
21040 VA Italy

Recentemente mi è capitato di acquistare una delle innumerevoli riviste "specializzate" per Amiga complete di dischetto, una di quelle che per quindicimila lire offrono venti pagine di articoletti e recensioni spesso più comici dei fumetti (involontariamente) e qualche programma di pubblico dominio e/o piratato tra i più scadenti in circolazione, con poca o punto documentazione (in inglese talvolta).

A parte l'effetto ricevuto, che qualcuno avrà intuito dalle righe precedenti, sono rimasto veramente colpito nel leggere che il curatore di quel dischetto, ormai famoso per le catastrofi che compie regolarmente e per le quali ogni mese vi è una pagina di scuse e spiegazioni sulla rivistina, poteva "finalmente presentare un programma di cui si era parlato tanto a lungo", cioè un compilato C chiamato "LED" di 1088 bytes in grado di commutare lo stato della spia dell'alimentazione degli Amiga 500 e 2000. Come qualcuno saprà, spegnendo tale LED si disattiva un filtro passabasso presente sul circuito audio (almeno, nel 98% degli Amiga in circolazione attualmente, ma non è uno standard Commodore affidabile, particolare non precisato), ottenendo quindi una notevole estensione delle frequenze ascoltabili effettivamente dall'altoparlante.

Il fatto è che, come sanno tutti coloro che hanno letto la documentazione hardware della Commodore od il libro "Amiga Tips and Tricks" (edizione italiana della FTE), per ottenere tale effetto basta commutare il secondo bit di una locazione di memoria, precisamente all'indirizzo esadecimale $bfe001.

Per fare ciò basta quindi un "programma" assembler di due istruzioni:

```
EORI.B #2,$bfe001
RTS
```

che occupano in tutto 8 bytes. E' evidente che il programma LED presentato altrove, con tanto orgoglioso clamore, ha 1080 bytes di troppo, ma compilare un programma in C è evidentemente più comodo che sforzarsi qualche giorno ad imparare come si battono due linee in assembler! Scherzi a parte, abbiamo preso questa occasione non soltanto per canzonare un poco la cosiddetta "concorrenza", prodotta troppo spesso da improvvisati santoni della tastiera e da editori che cercano soltanto di prendere in giro lettori inseperti, ma anche per offrire ai nostri lettori l'esempio di un programma in puro assembler, semplice e di una qualche utilità pratica.

Dunque abbiamo studiato un programma che, oltre a commutare lo stato del LED di Power (quindi il filtro di cutoff) aprisse anche una finestra Intuition per segnalare se è stato disattivato od attivato il filtro audio, cosa che consente di fare vedere ai lettori desiderosi di iniziare ad apprendere come si interfaccia in pratica un programma in linguaggio macchina con le routines e le strutture del sistema operativo. Il listato è inserito nella directory Listati di questo dischetto di EAD, pronto per essere letto anche da Workbench tramite More, clickando due volte sulla sua icona.

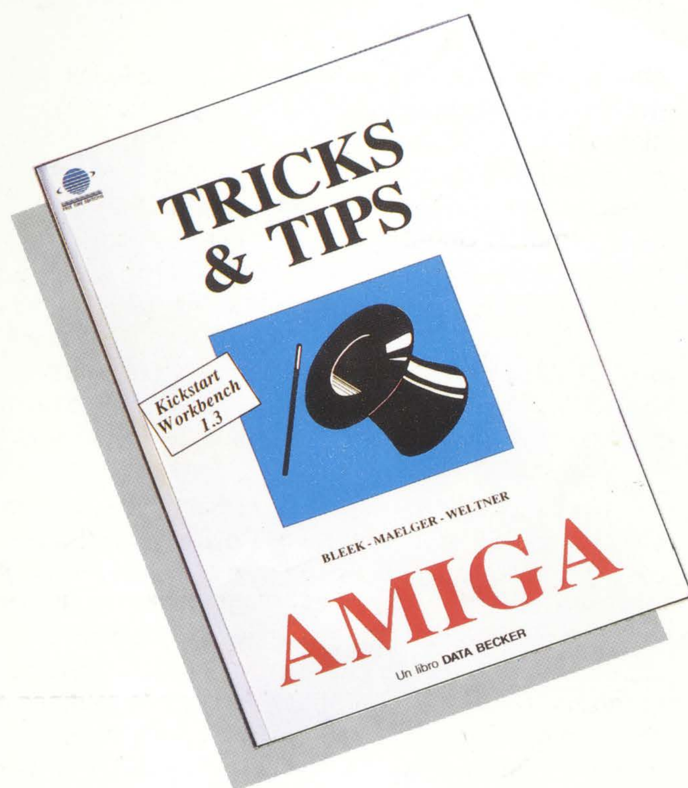
WireDemo

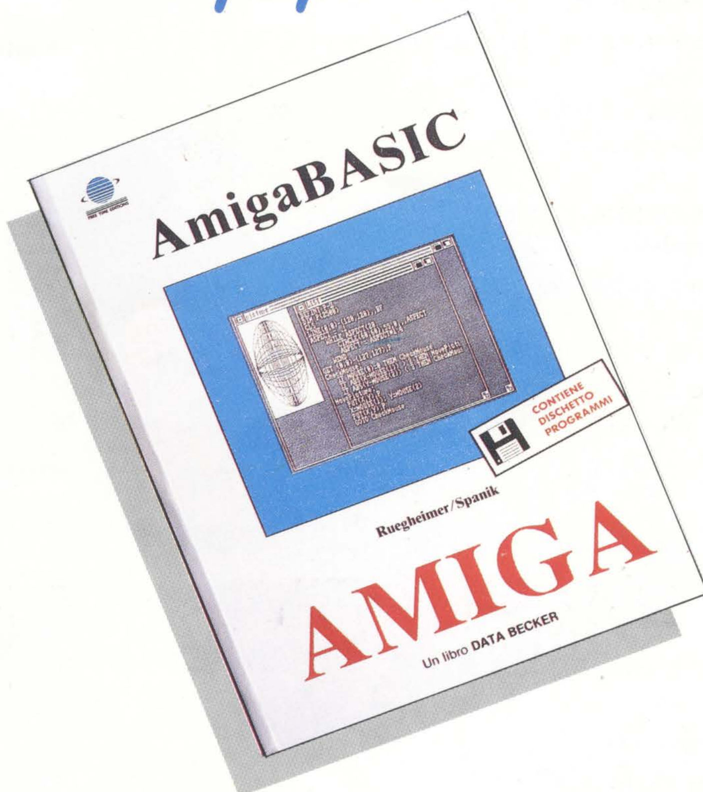
Scritto da:
Matt Dillon
891 Regal Rd.
Berkeley, California
94708 USA

Un impressionante dimostrativo di animazione grafica tridimensionale in tempo reale, scritto in Modula-2 da uno studente della prestigiosa università di Berkeley. Si tratta di un chiaro esempio della velocità di tracciatura di linee e di oggetti in apparente movimento (sfera rimbalzante) di Amiga, possibile quando si sa sfruttare il suo hadrdware di avanguardia.

Per terminare l'esecuzione bisogna clickare col pulsante sinistro del mouse nello spigolo superiore sinistro della finestra. Si suggerisce di collocarvi all'inizio della dimostrazione il puntatore del mouse e poi di non toccarlo più, perchè esso diventa invisibile durante la dimostrazione. In questo modo si potrà finire la demo semplicemente premendo il pulsante sinistro senza troppe affannose ricerche nello spigolo sinistro alla cieta.

IMPARARE LEGGENDO





AMIGA TRICKS & TIPS

Una validissima collezione di «trucchi» e suggerimenti per la programmazione con Amiga. Il lettore potrà sfruttare le varie caratteristiche dell'Amiga seguendo le tecniche descritte: Amiga Basic, linguaggio C, Intuition, Cli, DOS, Grafica e ambiente finestre non avranno più segreti.

512 Pagine - L. 45.000
ISBN 88-85111-02-5

AMIGA BASIC

AMIGA BASIC è un'opera indispensabile per chi desidera programmare in Amiga BASIC. Vengono descritti, in modo approfondito e dettagliato, tutti i comandi diponibili.
Gli argomenti trattati sono: FLOW CHARTS, FINESTRE, MENU PULL DOWN, MOUSE ed altri ancora.

672 pagine + disco programmi L. 60.000
ISBN 88-85111-03-3

RICHIEDETELI AL «FREE TIME CENTER» PIU' VICINO

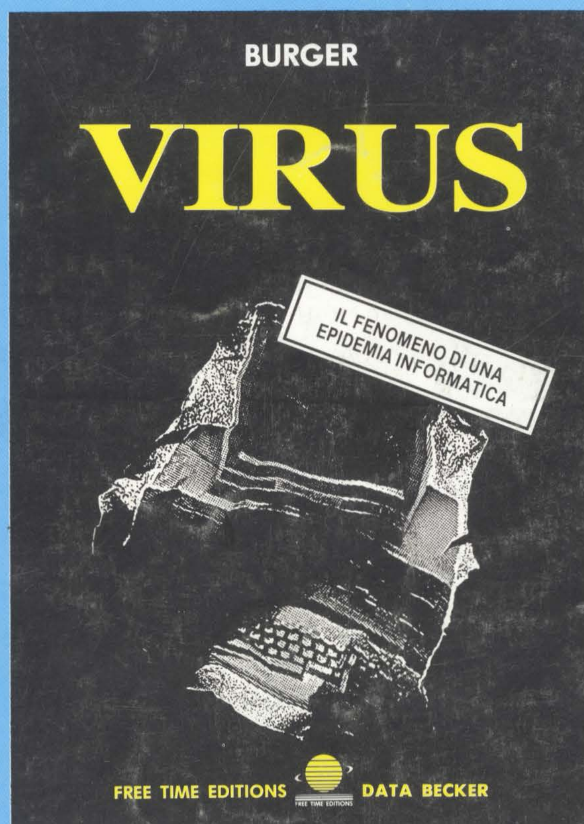
EMILIA ROMAGNA * **Provincia di Bologna** * SPE ELETTRONICA INFORMATICA - Via di Mezzo Ponente, 383/a - Crevalcore * **Ferrara** * BUSINESS POINT - Via Carlo Mayer, 85 * CHARLIE - P.zza Tasso, 6 * GIO - PLASTIK - Via S. Romano, 90 * MAZZACURATI - Via Cavour, 186 * SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/A * **Provincia di Ferrara** * COMPUTERS & COMPANY - Via Roma, 107 - Poggio Renatico * **Modena** * COOP. LIBRERIA RINASCITA - Via Orsa Maggiore, 20 - P.zza Matteotti, 20 * VIDEO VAL WILLY COMPUTERS - Via Canaletto, 223 * **Reggio Emilia** * COMPUTERLINE - Via San Rocco, 10/C * **LAZIO** * **Roma** * A.L.A. - Via Cavour, 239 * ASSISTANCE - Via Macchiavelli, 58 * BIG BYTE - Via D. Pieralice, 35 * CAPORALE + SABATINI - Via Tiburtina, 545 * CARTOTIB - Via Tiburtina, 614/D * CHOPIN - Via Chopin, 29 * CINE FOTO FRANK - Via dei Mille, 26 * COMPUSHOP - Via Nomentana, 265 * COMPUTEL - Via E. Rolli, 33 * COMPUTERLINE - Via M. Colonna, 10/12/14 * EASYDATA - Via Omodeo, 31/D * ELETTRODOMESTICI MELONI - Via Acquaroni, 139 * FOTOFLASH - Via Collatina, 84/A * PIX COMPUTER - Via D'Ovidio, 6/C * RCE - Piazza dei Gerani, 40 * SISCOM - Stazione Termini * ST. G.E.D.A. - P.zza dei Consoli * TELESOUND - Via Malatesta, 89 * TRON - Largo Forano, 7 * **Provincia di Roma** * BIT HOUSE - Via Kennedy, 100 - Monterotondo * MRS - Via L. Manara, 5 - Frascati * ***LIGURIA*** * **Genova** * CLUP - P.zza Sabina, 2 * ***LOMBARDIA*** * **Provincia di Bergamo** * COMPUTER POINT - Via Lantieri, 52 - Sarnico * COMPUTER SHOP - Via V. Veneto, 9 - Capriate * SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio * **Brescia** * COMPUTER CENTER - Via Cipro, 62 * MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/B * VIGASIO - Corso Zanardelli, 3 * **Provincia di Brescia** * MEGABYTE - P.zza Maluezzi, 14 - Desenzano del Garda * **Como** * IL COMPUTER - Via Indipendenza, 40 * **Provincia di Como** * CIMA ELETTRONICA - Via L. da Vinci, 7 - Lecco * DATA FOUND - Via A. Volta, 4 * ELTRON GROS - Via L. da Vinci, 54 - Barzanr * FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco * **Cremona** * PRISMA - Via Buoso da Dovara, 8 * **Provincia di Cremona** * ELCOM - Via IV Novembre, 56/58 - Crema * EUROELETTRONICA - Via XX Settembre, 92/A - Crema * **Provincia di Mantova** * CLICK-ON COMPUTER - S.S. Goitese, 168 - Goito * **Milano** * BCS - Via Montegani, 11 * BRAHA ALBERTO - Via Pier Capponi, 5 * COMPUTER CASH - V.le Bligny, 41 * E.D.S. - C.so di Porta Ticinese, 4 * ESC - Via Scagna, 7 * FLOPPERIA - V.le Monte Nero, 31 * GHEDINI - P.le Gorini, 10 * LOGITEK - Via Golgi, 60 * NEWEL - Via Mac Mahon, 75 * RIVOLA - Via Vitruvio, 43 * SUPERGAMES - Via Vitruvio, 38 * **Provincia di Milano** * HS - Via Carlo Goldoni, 18 - Cologno Monzese * IL CURSORE - Via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese * NIWA HARD & SOFT - Via B. Buozzi, 94 - Sesto San Giovanni * IL COMPUTER SERVICE SHOP - Via Padana Superiore, 197 - Vimodrone * **Varese** * IL CENTRO ELETTRONICO - Via Morazzone, 2 * **Provincia di Varese** * BUSTO BIT - Via Gavinana, 17 - Busto Arsizio * J.A.C. - Via Matteotti, 38 - Sesto Calende * ***PIEMONTE*** * **Alessandria** * BIT MICRO - Via Mazzini, 102 * **Provincia di Alessandria** * COMPUTER TEMPLE - Via F. Cavallotti, 13 - Valenza * SGE ELETTRONICA - Via Bandello, 19 - Tortona * Cuneo * ROSSI COMPUTERS - C.so Nizza, 42 * **Provincia di Cuneo** * PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C - Alba * **Torino** * ABA ELETTRONICA - Via C. Fossati, 5/P * ALEX COMPUTERS E GIOCHI - C.so Francia, 333/4 * COMPUTER HOME - Via S. Donato, 46d * COMPUTING NEWS - Via Marco Polo, 40/E * DESME UNIVERSAL - Via San Secondo, 95 * PLAY GAMES SHOP - Via Carlo Alberto, 39/E * RADIO TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381 * ZANABONI - C.so Vittorio Emanuele, 41 * **Provincia di Torino** * DIAM INFORMATICA - C.so Francia, 146 bis - Rivoli * ***SICILIA*** * **Catania** * AZETA - Via Canfora, 140 * Cosenza * SIERANGELO COMPUTER - Via N. Parisio, 25 * **Provincia di Cosenza** * ALFA COMPUTER - Via Nazionale, 341/a - Corigliano Scalo * ***TOSCANA*** * **Firenze** * HELP COMPUTER - Via degli Artisti, 15-a * **Livorno** * ETA BETA - Via San Francesco, 30 * **Pisa** * ELECTRONIC SERVICE - Via della Vecchia Tranvia, 10 * **VENETO** * **Belluno** * G.P. COMPUTER - Via Feltre, 254 * UP TO DATE - Via Vittorio Veneto, 43 * **Padova** * BIT SHOP - Via Cairoli, 11 * COMPUMANIA - Via Tiso Camposampiero, 37 * D.P.R. DE PRETTO ROBERTO - V.le P. Lombardo * GIANFRANCO MARCATO - Via Madonna della Salute, 51 * RASIO TV COMPUTER - Via Armistizio, 79 * **Provincia di Padova** * COMPUTER SERVICE - Via Borgo Treviso, 150 - Cittadella * **Rovigo** * VIDEO RADIO BASSANI - Viale della Pace, 1/a * **Treviso** * BIT 2000 - Via B. D'Adda, 14 * **Provincia di Treviso** * COMMERCIALE FALCO - Via Terraglio, Loc. Le Grazie - Preganziol * DE MARIN COMPUTERS - Via Matteotti, 142 - Conegliano * R. CAPUTO - S. Marco, 5193 * SIDESTREET - Via S. D'Aquisto, 8 - Montebelluna * **Venezia** * TELERADIO FUGA - S. Marco, 3457 * **Provincia di Venezia** * REBEL - Via F. Crispi, 10 - San Dona' di Piave * SAVING COMPUTER - Via Gramsci, 52 - Mirano * **Verona** * CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 * KASSET - Via Murari Bra', 5 * PERSONAL WARE - Vicolo Volto San Luca, 6 * **Provincia di Verona** * CASTAGNETTI - Via Stra', 19 - Caldiero * COMPUTER CENTER - Via Cantore, 26 - Villafranca * FERRARIN - Via De Massari, 10 - Legnago * **Vicenza** * COMPUTER B. COSTO - Via del Costo, 34 * ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 431 * FRANCOMPUTER - C.so Fogazzaro, 139 * QUID INFORMATICA - Via Marconi, 9/a - Cornedo Vicentino * SCALCHI MARKET - Via Ca' Balbi, 139 * ZUCCATO - C.so Palladio, 78 * **Provincia di Vicenza** * CUMAN VALENTINO - Via Montegrappa, 47 - Marostica * EFFE COMP. - P.zza Carli, 10/a - Montecchio Maggiore * ELETTROCASA & C - Via Roma, 67 - Trissino * CASAROTTO - Via Lanerossi, 8 - Pieve di Torrebelvicino * VIDEOPLAY - Via G. Bonazzi, 14 - Arzignano * SCHIAVOTTO - Via Zanella, 21 - Cavazzale * ***FRIULI VENEZIA GIULIA*** * **Pordenone** * ELECTRONIC CENTER - Viale Libert', 79 * RIGO SERGIO - V.le Cossetti, 5 * **Provincia di Pordenone** * BRUNO DA PIEVE & C - Via Colombera, 17 - Porcia * E.CO. ELETTR. COMM. - Via F.lli Cossar, 23 - Gorizia * **Trieste** * AVANZO G. - C.so Italia, 17 * COMPUTER SHOP - Via P. Reti, 6 * COMPUTIGI - Via XX Settembre, 51 * FORNIRAD - Via Cologna, 10/D * TECNODELTA - Via Nordio, 9 * **Udine** * MOFERT - V.le Europa Unita, 41 * R.T. SISTEM UDINE - V.le L. da Vinci, 99 * **Provincia di Udine** * CASPO - Via Divisione Osoppo, 14 - Tolmezzo * IBRENO MATIUSSI & C. - Via Liciniana, 58 - Martignacco * IL PUNTO ELETTRONICO - Via Vendramin, 190 - Latisana

VIRUS
Trovato l'antidoto

Il libro-rivelazione che descrive analiticamente il fenomeno recente dei contagi da computer, prescrive le cure immediate ed aiuta a prevenire le infezioni.

Un utile testo ricco di esempi pratici che illustrano i metodi per la creazione e la distruzione dei virus più noti e pericolosi, porta alla conoscenza di un fenomeno nuovo ed inquietante: l'epidemia informatica.

Un'epidemia che può essere sconfitta se i sintomi sono identificati e debellati in tempo.



L'infezione può essere scongiurata. Immunizzatevi in tempo!

Prezzo: L. 40.000
COD. 105
ISBN 88-85111-04-1

FTE - Free Time Editions s.r.l.
Via Sassoferrato 1, 20135 MILANO